AMIDAR

KARATECO®
カラテコ






DISPONIBLE EN MEUBLE, JUNIOR ET TABLE COCKTAIL

KARATECO® カラテコ
211, Villa Akasaka, 6-chome, 10-45, Akasaka · Minato-ku
Tokyo 107 · JAPAN · Phone : (03) 586 0712 · Telex : 29284 J

AMIDAR

AMIDAR : tel est le nom du nouveau cheval de bataille lancé par KARATECO à l'assaut du marché de l'Automatique ! Depuis l'avènement de la vidéo, aucun jeu n'avait bénéficié d'une étude aussi profonde, d'une concentration aussi forte entre la recherche technologique et la demande exigeante des consommateurs. **AMIDAR** a été doté de tous les atouts nécessaires à un triomphe absolu : c'est un jeu réalisé pour gagner ! Fruit d'une étonnante synthèse entre les plus grands succès vidéo, **AMIDAR** est aussi un produit de conception révolutionnaire : il possède à la fois la simplicité des grands jeux et une capacité surprenante de ressources. Il s'adresse tout autant à l'amateur inexpérimenté que la clarté du jeu encourage qu'au virtuose le plus aguerri qu'il maintient indéfiniment en état de sur-excitation.

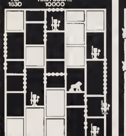
Le scénario se déroule en 2 tableaux très différents visuellement mais obéissant au même principe : il s'agit de conquérir des territoires figurés par des cases qui changent de couleur lorsque leur périmètre est longé. Les Amidars assurent la défense ennemie.

Le Joueur manœuvre au 1er tableau un Gorille qui se déplace le long des cases où sont posées des noix de coco. Dès qu'il a avalé toutes les noix qui entourent une case, celle-ci devient bleue. Mais pendant son parcours, il est poursuivi par les Amidars qui tentent de le détruire. Le Gorille peut essayer de leur échapper en se défilant le long des cases comme dans un labyrinthe. S'il est vraiment coincé, le Joueur peut lui faire effectuer un bond par dessus ses poursuivants. Mais attention : il n'a droit qu'à 3 bonds par tour. Autre astuce encore : si le Gorille parvient à conquérir les 4 coins du damier, la musique change et pendant un court laps de temps, il peut se retourner sur ses assaillants et obtenir des Bonus en les rejoignant.

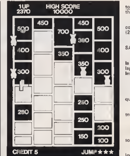
Lorsque toutes les cases sont conquises, on passe au 2ème tableau. Le jeu se poursuit mais c'est un Rouleau de peinture qui remplace alors le Gorille et les points obtenus pour chaque case peinte est marqué lisiblement. Plus la partie se prolonge et plus les Amidars deviennent agressifs.

AMIDAR : la technologie de pointe **KARATECO** au service d'un scénario de jeu captivant : LE «best-seller» de la saison !

1er TABLEAU



2ème TABLEAU



● Le jeu consiste pour le joueur a conquérir les territoires ennemis (figurés sur l'écran par les cases d'un labyrinthe) sans etre détruits par les Défenseurs.

● A l'aide de la manette de controle à 4 directions conduisez le Gorille (1er tableau) ou le Rouleau de Peinture (2eme tableau) le long des cases du labyrinthe.

● Pour éviter les Défenseurs, pressez sur le bouton de **SAUT**. 3 sauts seulement sont accordés par tour.

● Si vous parvenez a conquérir les 4 coins du damier, la musique du jeu change et vous pouvez pendant un court laps de temps attaquer vos ennemis et obtenir des points en les rejoignant.

1er TABLEAU

● Chaque fois que le Gorille mange les noix de coco qui entourent une case, la case conquise devient bleue.

● Lorsque toutes les cases sont bleues, le tableau est terminé et on passe au suivant.

2eme TABLEAU

● Pour peindre une case, le Rouleau doit peindre son périmetre.

● ATTENTION : On ne peut peindre une case que lorsqu'elle touche une case déja peinte.

KARATECO®
カラテコ